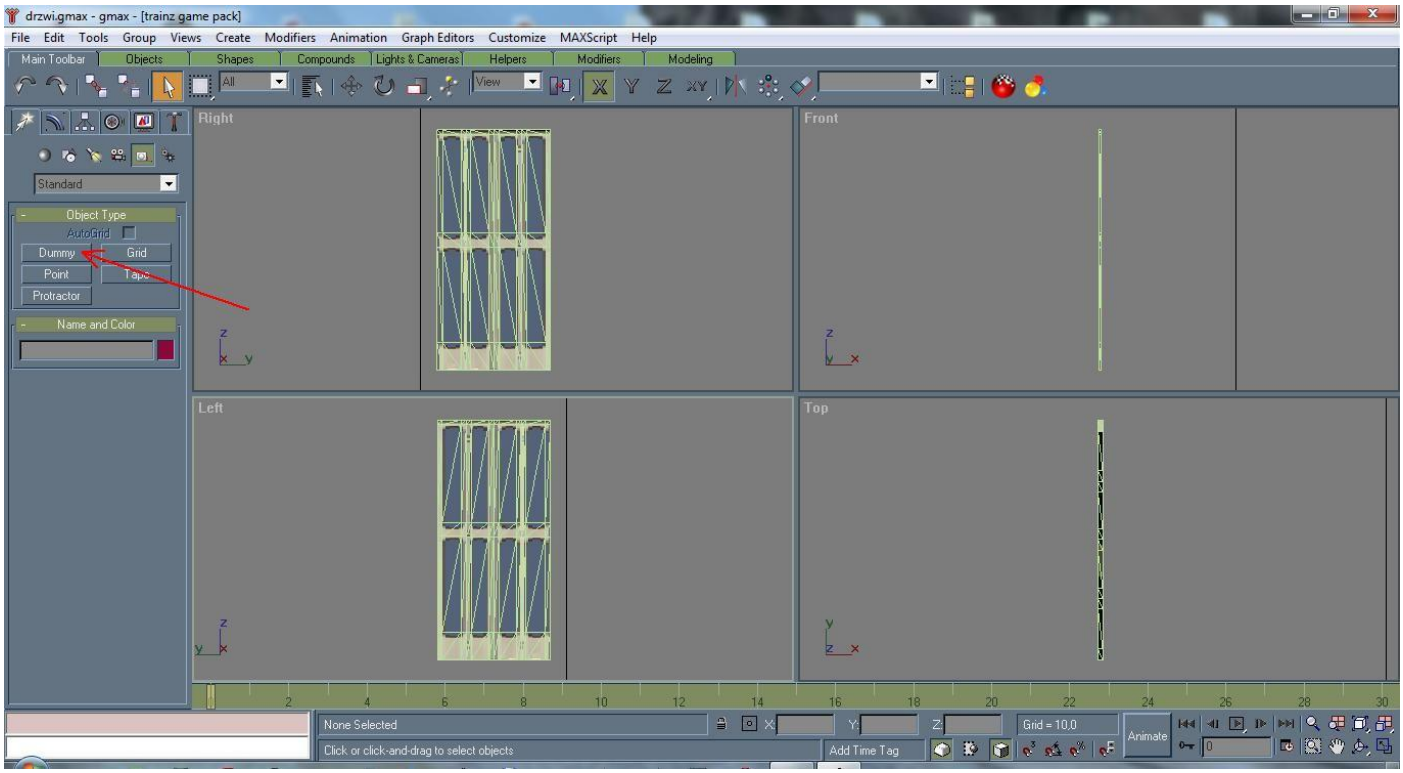
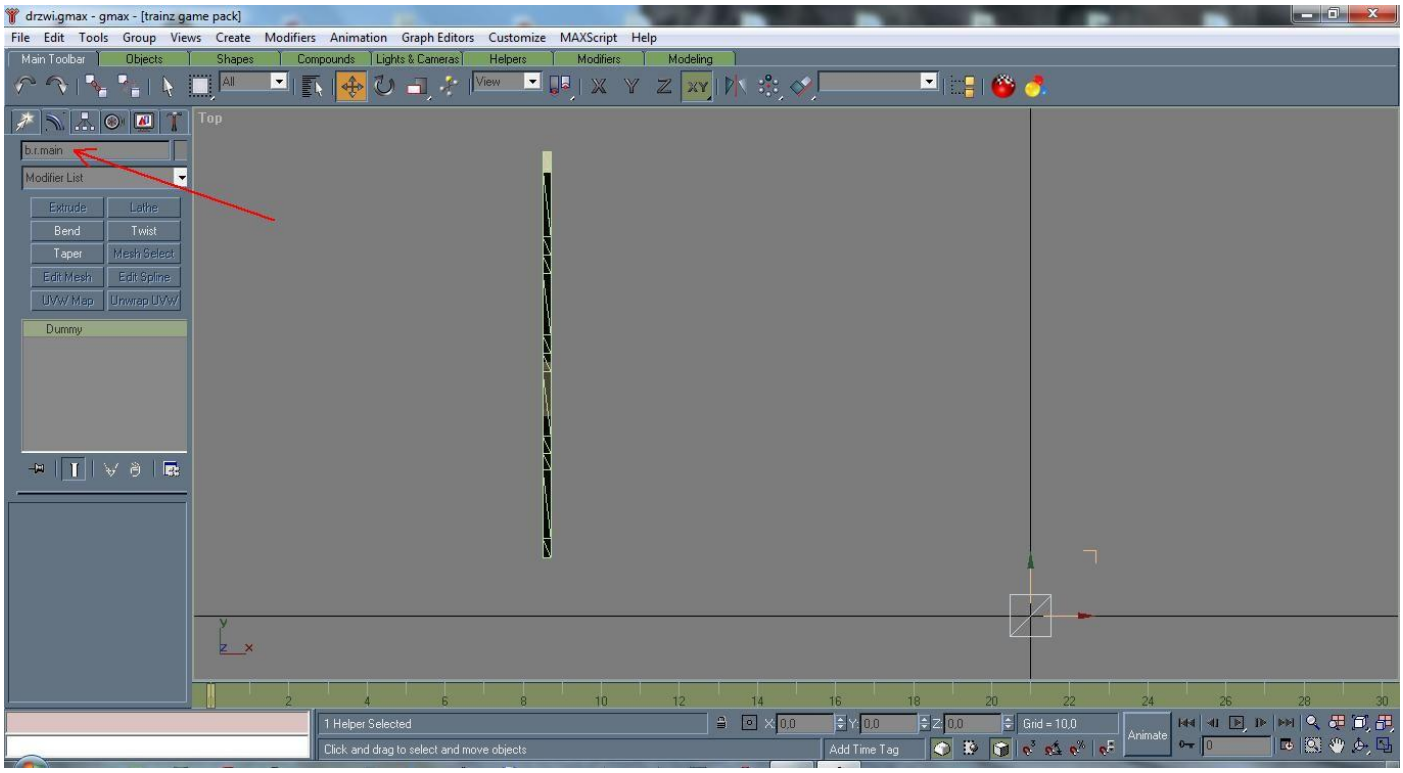
JAK ZROBIĆ ANIMACJĘ DRZWI?

Zakładam, że drzwi mamy gotowe, umieszczone gdzie należy, oteksturowane i podzielone na skrzydła.

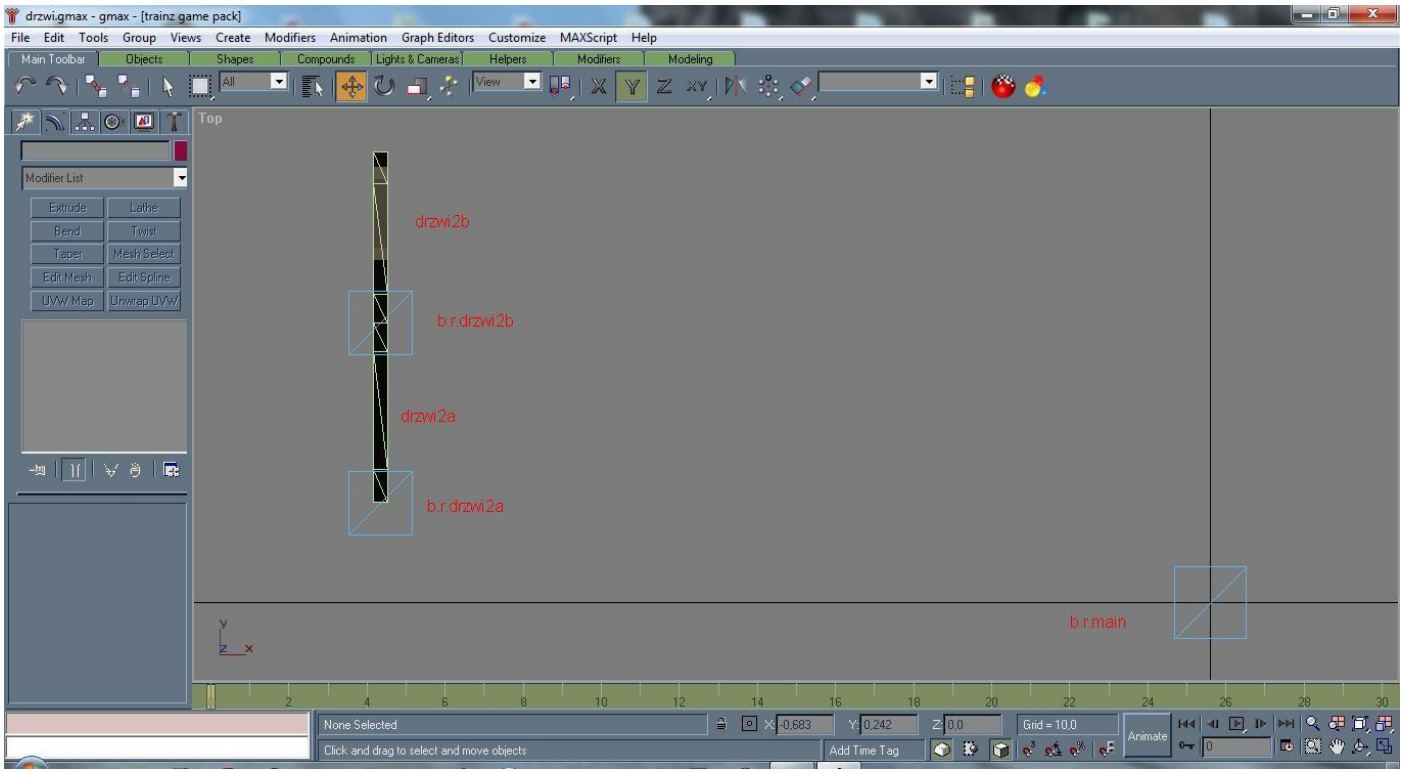
W widoku Top wstawiamy obiekt Dumny:



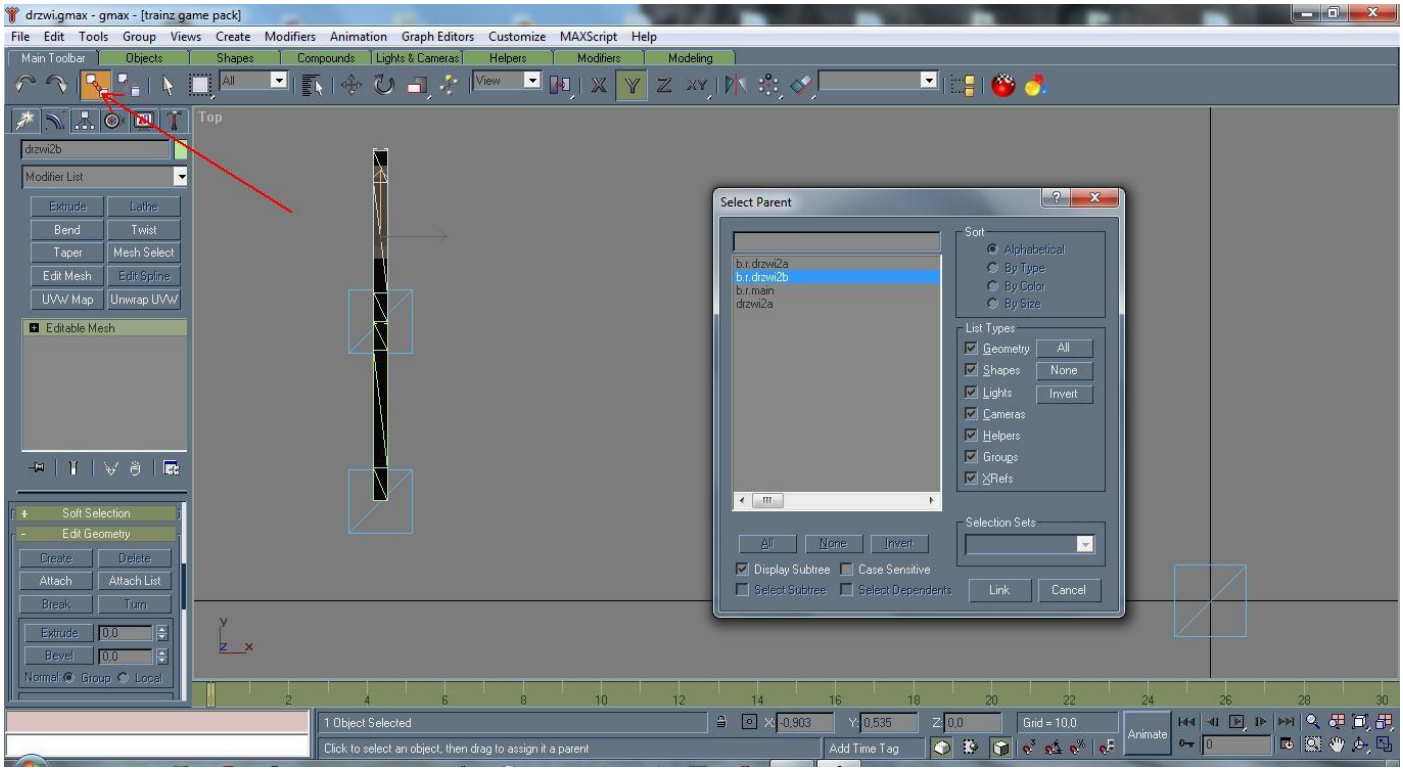
Nazywamy np. b.r.main i ustawiamy współrzędne 0.0.0



Następnie wstawiamy kolejne Dumny (nadal w widoku Top) i nazywamy np. b.r.drzwi2a i b.r.drzwi2b. Ustawiamy w miejscach obrotu skrzydeł drzwi. Wysokość umieszczenia nie ma znaczenia.



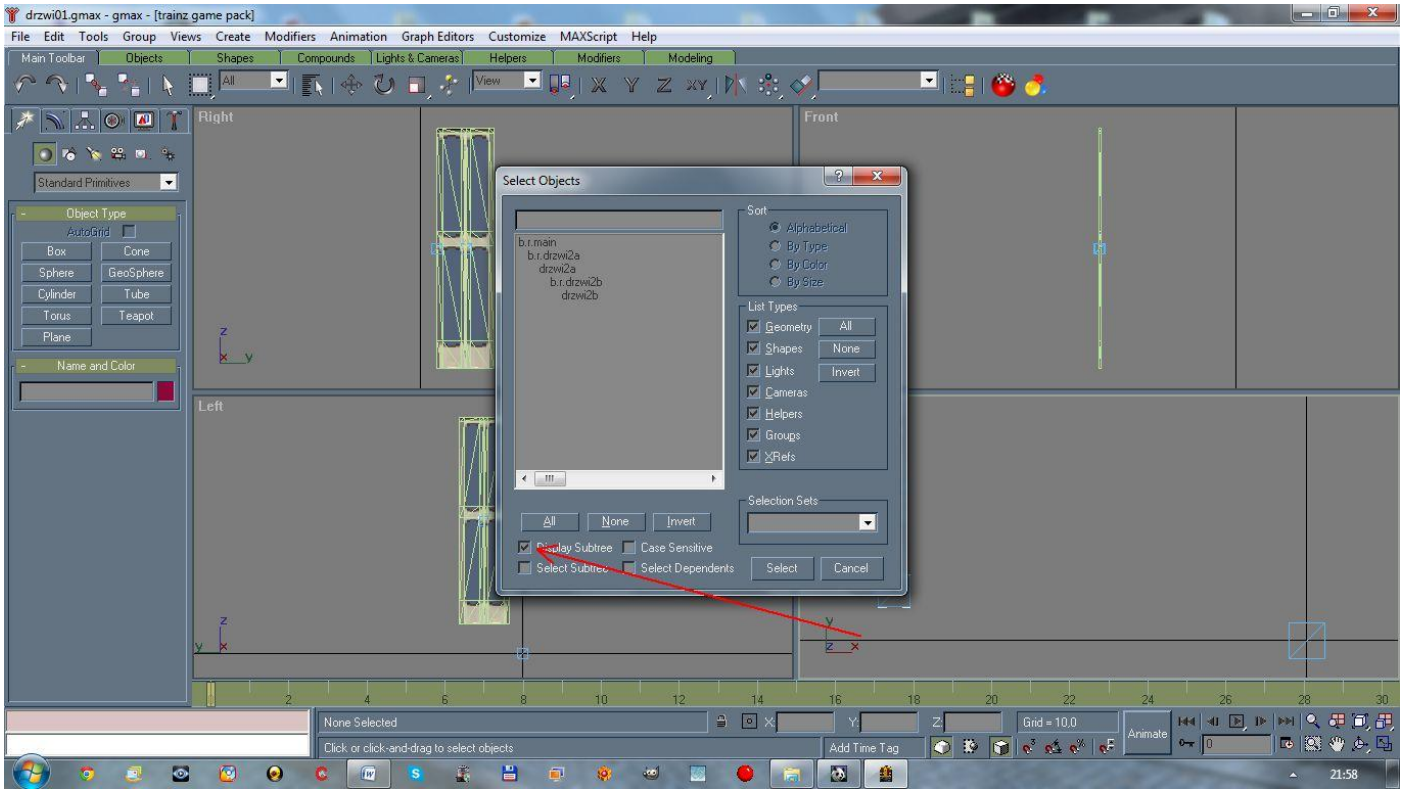
Teraz kolej na odpowiednie zlinkowanie. Służy do tego trzecia ikonka z lewej strony.



Linkujemu kolejno z przykładu:

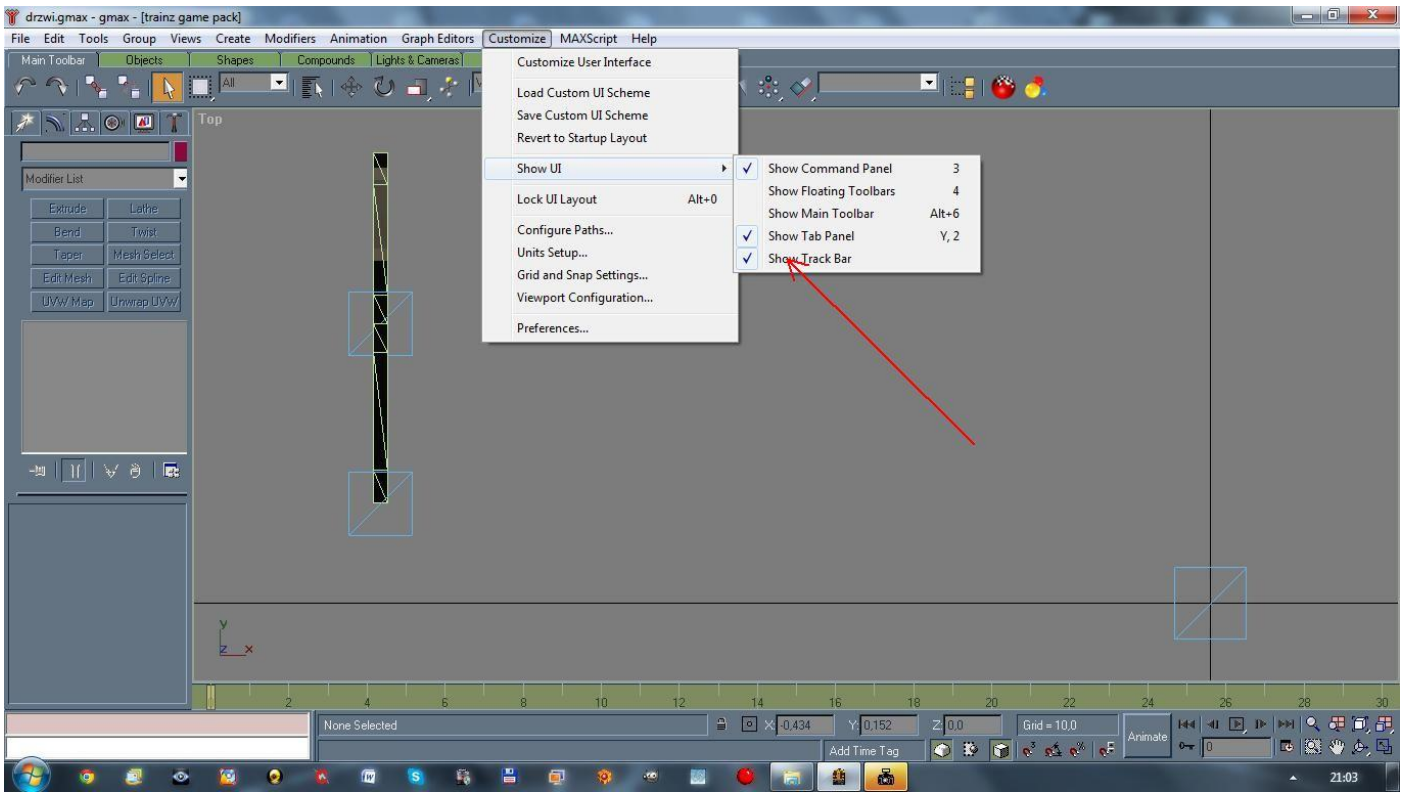
drzwi2b do b.r.drzwi2b, b.r.drzwi2b do drzwi2a, drzwi2a do b.r.drzwi2a, b.r.drzwi2a do b.r.main

Powinno wyglądać tak: (zaznaczenie ptaszka pokazuje jak jest zlinkowane)

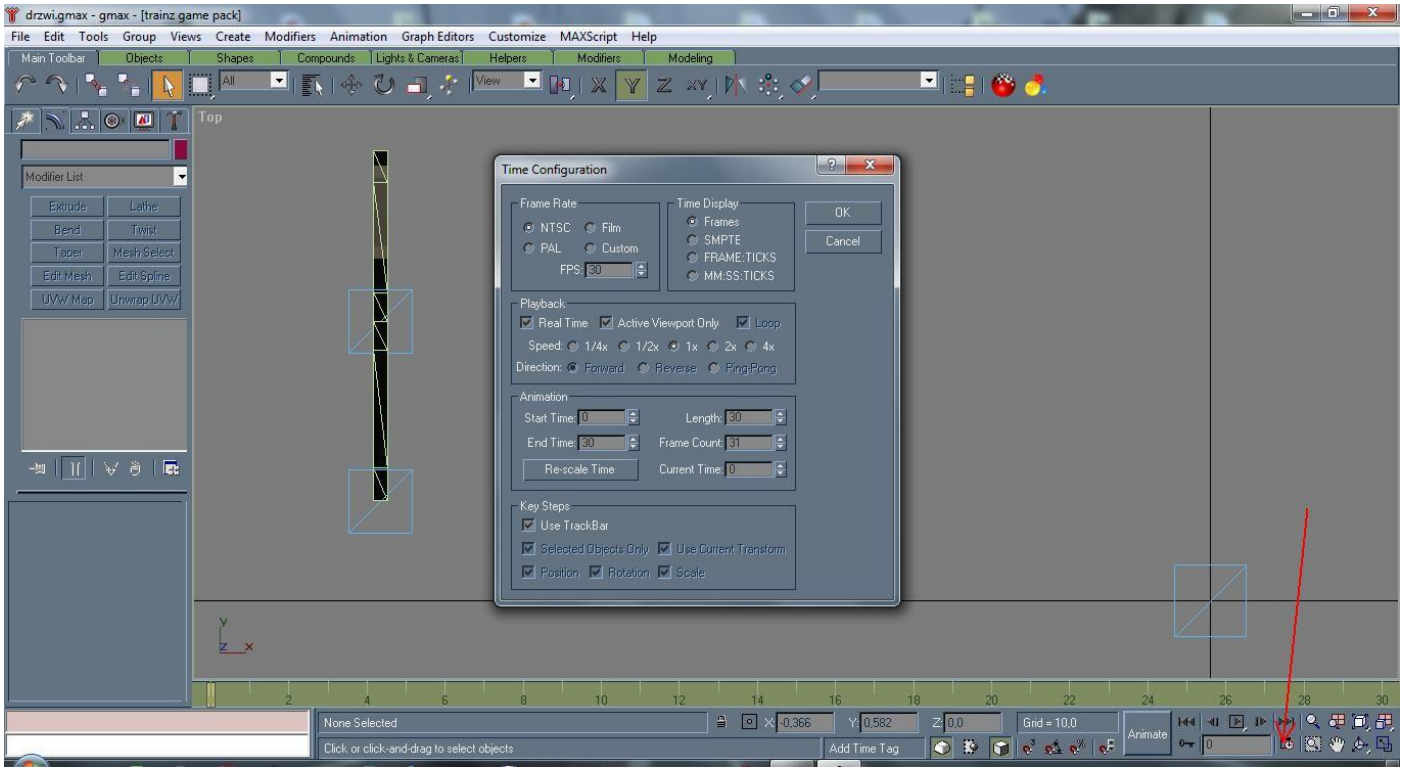


Teraz przystępujemy do animacji.

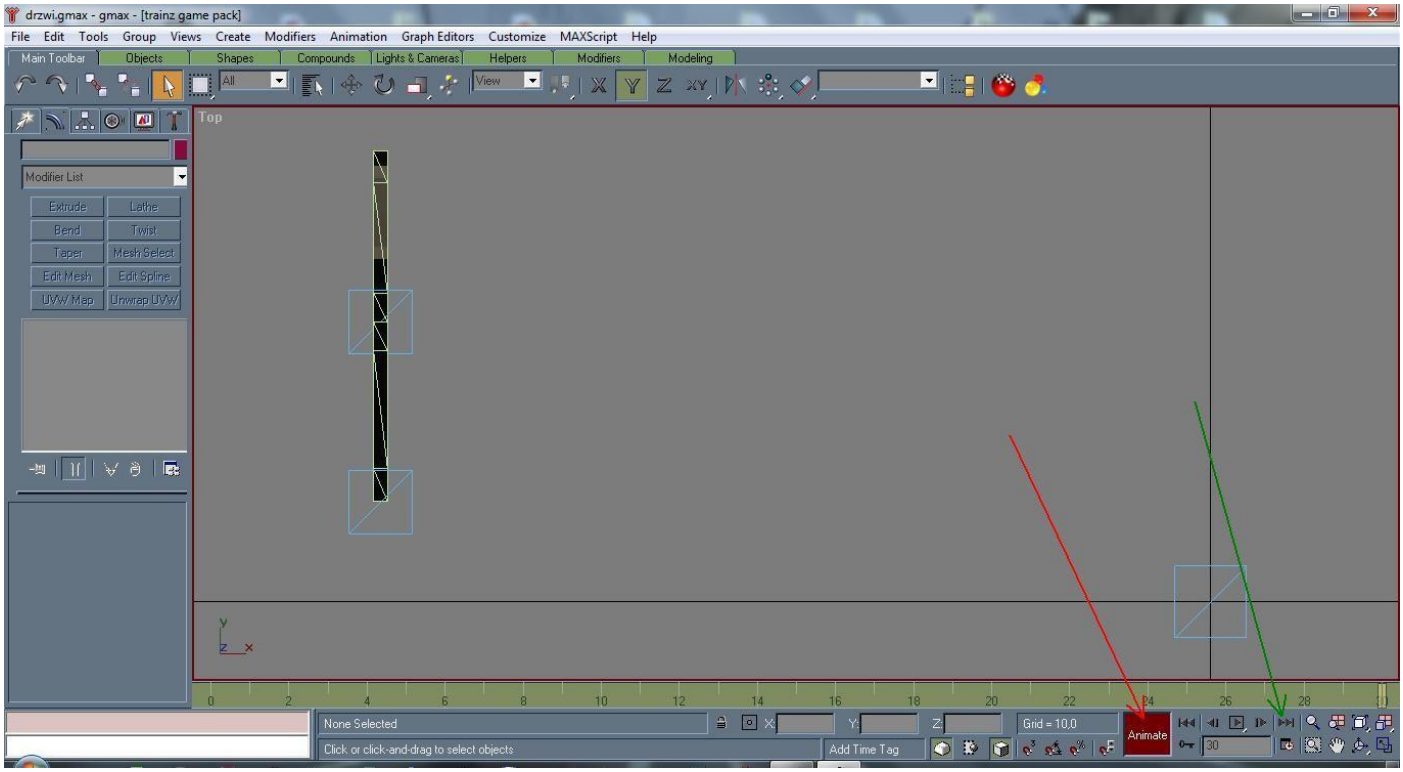
Pomocny jest pasek animacji na dole ekranu (taki zielonkawy) - jezeli go nie widać, to go włączamy:



Ustawienie klatek animacji:

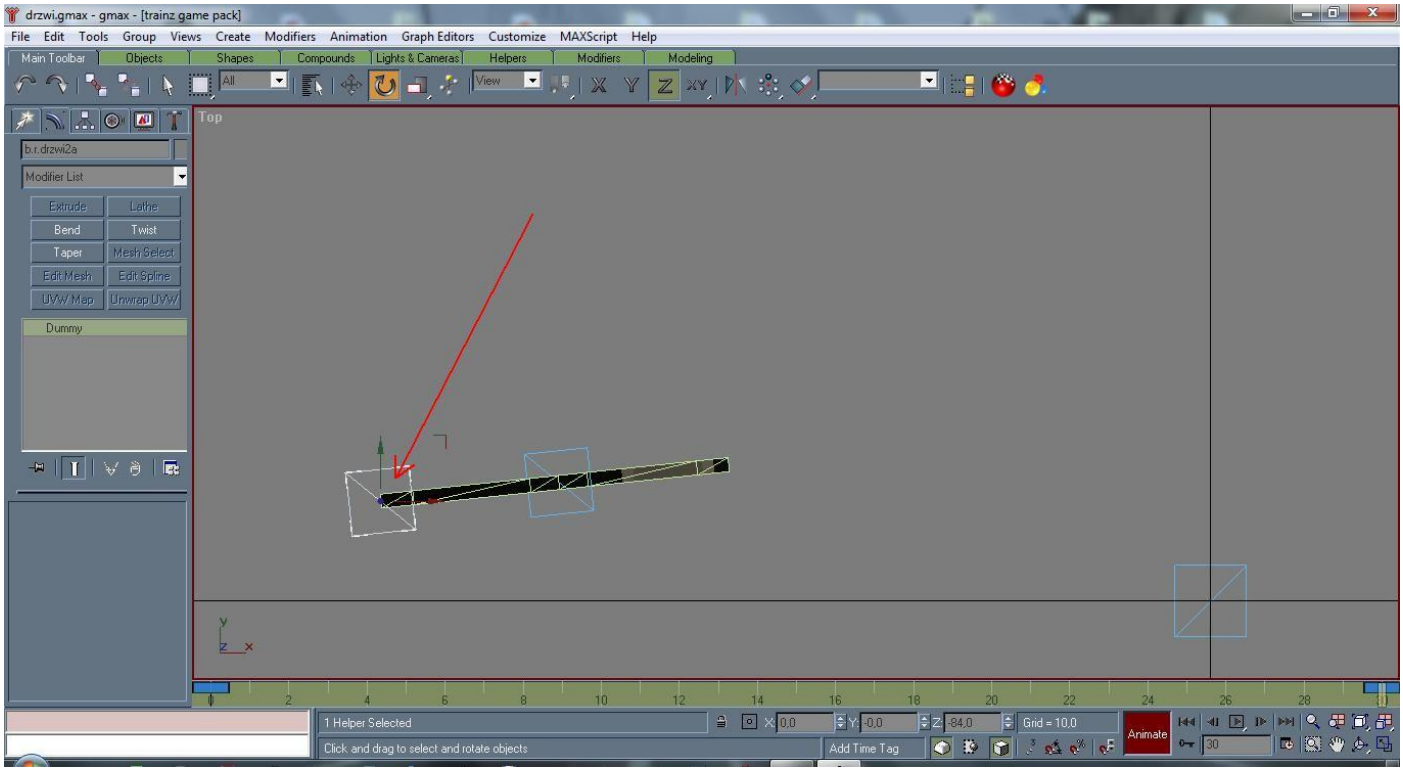


Animowanie drzwi: animujemy zawsze Dumny - nigdy obiekt!

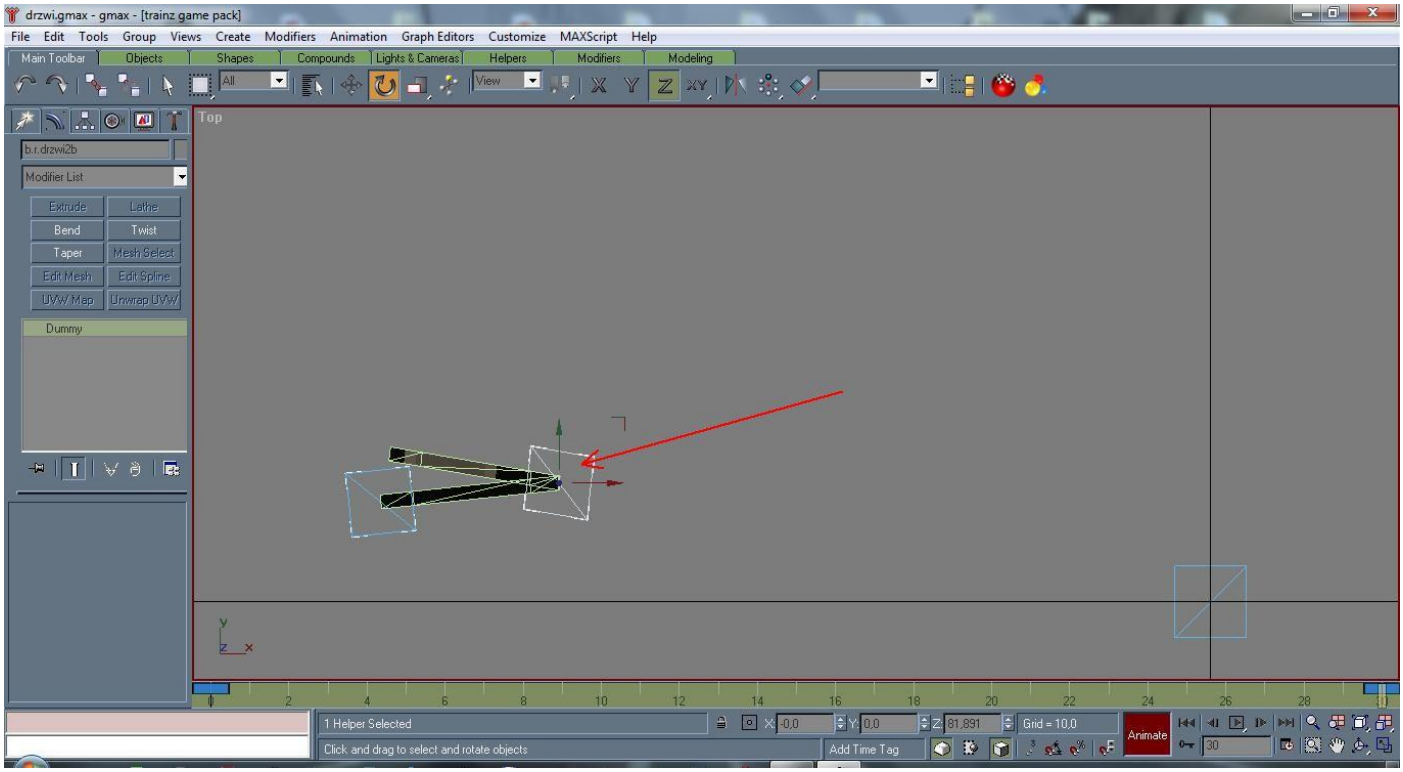


Włączamy przycisk Animate i ustawiamy ostatnią klatkę animacji.

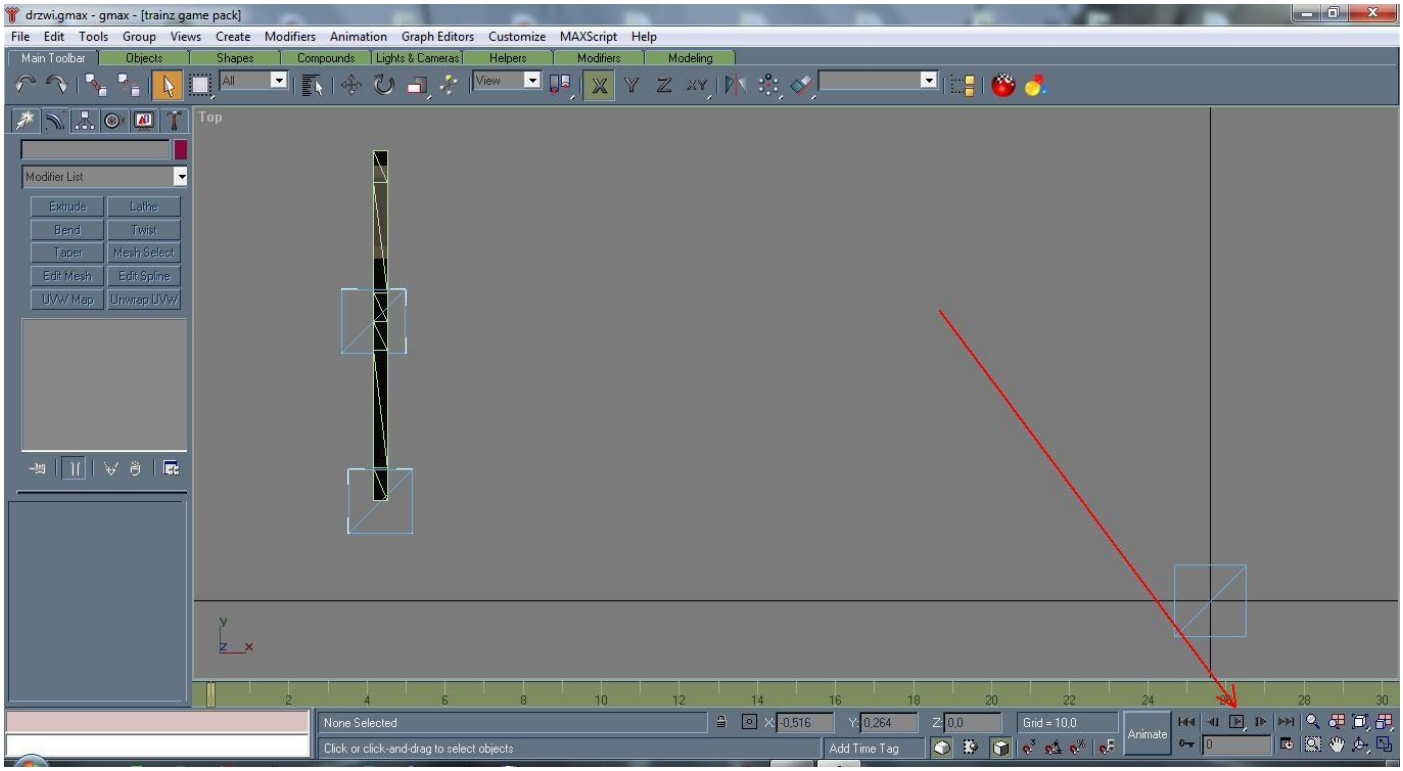
Zaznaczamy b.r.drzwi2a i obracamy o konieczny kąt:



Zaznaczamy b.r.drzwi2b i ponownie obracamy jak należy:



Wyłączamy Animate, ustawiamy pierwszą klatkę animacji i sprawdzamy czy wszystko jest ok.

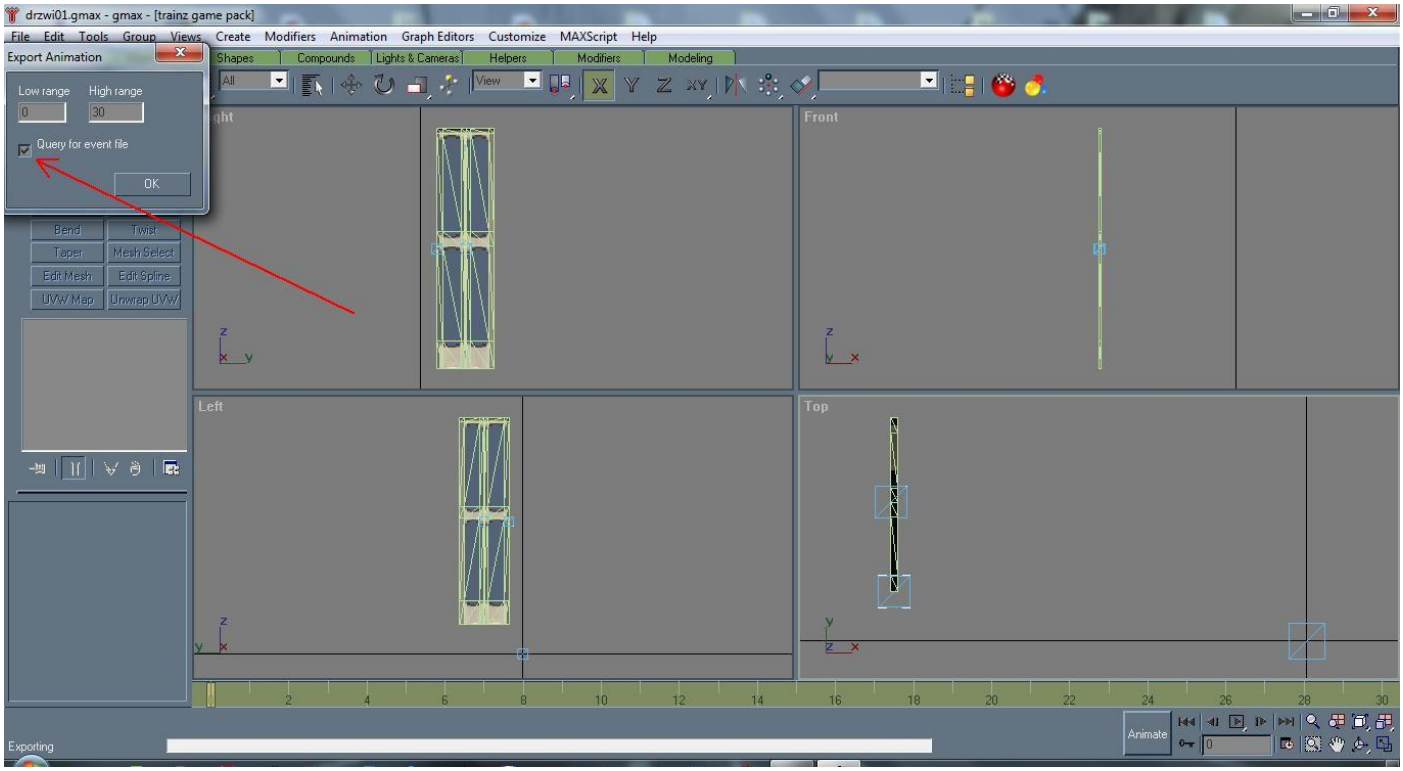


Teraz kolej na eksportowanie.

1. eksportujemy jako np. drzwi.im

2. eksportujemy jako np. drzwi.kin

ad 2 - jeżeli chcemy, aby był dźwięk otwierania i zamykania drzwi (odp. wpis w configu), to musimy podczas eksporu .kin zaznaczyć:



Plik anim.evt możemy ściągnąć: www.ptram.eu/anim_evt.rar

Zapisujemy go gdziekolwiek, nie musi być razem z modelem. Potrzebny jest tylko podczas eksportu.

Podstawowe uwagi, o których musimy pamiętać:

Dumny wstawiamy zawsze w widoku Top.

Animujemy tylko Dumny.

Wszystkie obiekty, nawet te nie biorące udziału w animacji muszą być zlinkowane do b.r.main

Jeżeli musimy przesunąć jakiś element, to musimy rozlinkować, przesunąć i zlinkować ponownie.